TEVION®

Bedienungs- und Spielanleitung

Kinderlerncomputer M287

Mit 120 Aktivitäten und besonders umfangreicher Ausstattung

KUNDENDIENST

0800 64 55 366 **www.millennium2000.de**

MODELL: M287

- Netzadapter
- Maus



Inhaltsverzeichnis





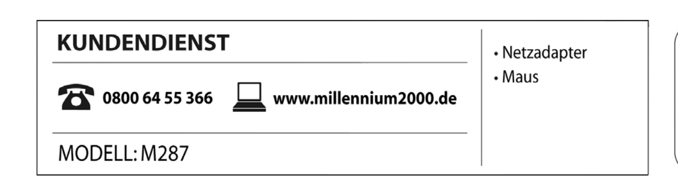
Herzlichen Glückwunsch!

Mit dem Kauf dieses Tevion® Qualitätsproduktes haben Sie eine exzellente Wahl getroffen.

Ihr Produkt wurde nach höchsten Sicherheits- und Qualitätsstandards produziert. Wir möchten, dass Sie mit Ihrem Kauf einhundertprozentig zufrieden sind. Daher gilt für dieses Gerät eine 3-Jahres-Herstellergarantie.

Wenn Sie Unterstützung bei der Bedienung benötigen oder der unwahrscheinliche Fall eines Defektes auftritt, wenden Sie sich bitte an unsere kostenfreie Service-Hotline. Defekte, die uns innerhalb der 3-Jahres-Frist gemeldet werden, werden für Sie kostenfrei von uns behoben bzw. das Gerät wird ggf. ausgetauscht. Zur Sicherstellung Ihres Garantieanspruches muss die Quittung vom Kauf vorgelegt werden. Bitte bewahren Sie diese sorgfältig auf! Bitte beachten Sie, dass diese Garantie nur dann gilt, wenn das Produkt nur im Rahmen seiner Bestimmung benutzt wurde, nicht mutwillig beschädigt wurde und keine Eingriffe von nicht autorisierten Dritten vorgenommen wurden. Beachten Sie hierzu unbedingt die auf der beiliegenden Garantiekarte festgehaltenen Bedingungen.

Wir hoffen, dass Sie bzw. Ihre Kinder viele Jahr lang Spaß an diesem Lerncomputer haben, und wünschen Ihnen nun viel Freude und Erfolg bei der Benutzung.





1. Wichtige Informationen

Bitte lesen Sie vor die Inbetriebnahme des Gerätes die nachfolgenden Sicherheitshinweise und die Bedienungsanleitung vollständig durch, beachten Sie diese und bewahren Sie sie für spätere Referenzzwecke mit dem Gerät auf. Falls Sie das Gerät an einen anderen Nutzer weitergeben, geben Sie bitte auch diese Anleitung mit.

1.1. Aufbau dieser Anleitung

Die Teile 1 und 2 sowie 6 und 7 dieser Anleitung sind für die Eltern gedacht. Bitte lesen Sie diese sorgfältig durch, sie enthalten wertvolle Hinweise zur Betriebssicherheit und zum Umgang mit dem Gerät.
Teile 3, 4 und 5 beschreiben die Funktionen und die Software des Computers. Diese Teile sind so formuliert, dass auch Kinder damit arbeiten können.
Sollten Sie generell Fragen zum Umgang mit dem Gerät haben, können Sie sich auch jederzeit sehr gerne an unsere Servicestelle wenden. Die Telefonnummer finden Sie auf der beigefügten Garantiekarte.

1.2. Sicherheitshinweise

- ACHTUNG!
  Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen Strangulationsgefahr durch Maus- und Adapterkabel sowie verschluckbarer Kleinteile!



- Halten Sie Verpackungsbeutel und -folien von Babys und Kleinkindern fern, es besteht Erstickungsgefahr!
- Achten Sie beim Betrieb mit dem Netzadapter stets darauf, dass niemand über das Kabel stolpern kann!
- Der Netzadapter ist kein Spielzeug!
- Setzen Sie das Gerät keiner Hitze, z. B. auf Heizkörpern oder durch direkte Sonneneinstrahlung und keinerlei Feuchtigkeit aus, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Betreiben Sie das Gerät nicht auf oder unmittelbar neben Geräten, die Magnetfelder oder elektromagnetische Strahlung erzeugen, wie z. B. Fernsehgeräte, Lautsprecher, drahtlose Telefone, WLAN Einrichtungen, usw., um Funktionsstörungen zu vermeiden.
- Öffnen Sie keinesfalls das Gerät, denn dieses enthält keine zu wartenden Einzelteile. Wenden Sie sich bei Fehlfunktionen an die angegebene Serviceadresse.

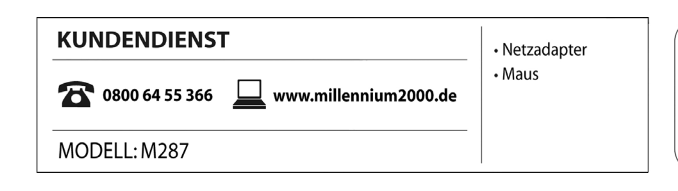
1.2.1. Zur Beachtung bei Benutzung des Netzadapters

- Das Gerät darf unter keinen Umständen an ein Netzgerät mit einer anderen Spannung als vorgesehen (9 Volt) angeschlossen werden.
- Verwenden Sie ausschließlich das beigefügte Netzgerät.
- Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Trennen Sie das Netzgerät vor der Reinigung unbedingt von der Stromversorgung.
- Aufgrund des Netzadapter-Anschlusses ist dieses Gerät nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.
- Überprüfen Sie den Netzadapter regelmäßig auf Schäden an Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Das Spielzeug darf so lange nicht benutzt werden, bis ein eventuell vorhandener Schaden repariert ist.
- Überprüfen Sie auch das Gerät regelmäßig auf Beschädigungen. Setzen Sie es in diesem Fall außer Betrieb und lassen Sie es von unserer Service - Abteilung reparieren.

1.2.2. Hinweise zum Umgang mit Batterien

Beachten Sie beim Umgang mit Batterien die folgenden Hinweise:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Explosionsgefahr!
- Aufladbare Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.
- Aufladbare Akkus müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden, bevor sie aufgeladen werden.
- Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.
- Achten Sie beim Einlegen der Batterien auf die korrekten Polarität! (+ an +, - an -)
- Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Alkali- und normale Batterien (Zink-Kohle) sowie aufladbare Akkus nicht untereinander mischen.
- Batterien von kleinen Kindern fernhalten, nicht ins Feuer werfen, kurzschließen oder auseinander nehmen.
- Batterie- und Gerätekontakte vor dem Einlegen bei Bedarf reinigen.
- Die Batterieanschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien keinen extremen Bedingungen aussetzen, z. B. auf Heizkörpern, direkte Sonnenstrahlung! Erhöhte Auslaufgefahr!
- Erschöpfte Batterien umgehend aus dem Gerät entfernen. Erhöhte Auslaufgefahr!
- Kontakt mit Haut, Augen und Schleimhäuten vermeiden. Bei Kontakt mit Batterieflüssigkeit die betroffenen Stellen sofort mit reichlich klarem Wasser spülen und umgehend einen Arzt aufsuchen.
- Batterien bei längerer Nichtverwendung aus dem Gerät entfernen.
- Einlegen und Wechseln der Batterien nur durch Erwachsene vornehmen!





1.3. Lieferumfang

Die Verpackung enthält folgende Bestandteile:
1 Kinderlerncomputer M287
1 Maus
1 Netzadapter
1 Bedienungs- und Spielanleitung
1 Garantiekarte

Bitte überprüfen Sie nach dem Auspacken den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden und wenden sich bei Beanstandungen an den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

1.4. Technische Daten

Die Technischen Daten der Energieversorgung des Gerätes sind wie folgt:

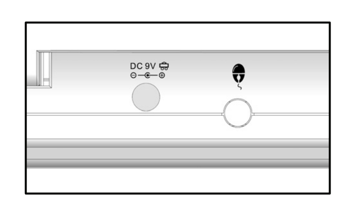
Bei Betrieb mit Netzadapter:

- Spannung 230 V ~ 50 Hz
- Netzadapter Modell Jodeway JOD-S-090025GS
- Eingang: 230 V ~ 50 Hz, 200 mA
- Ausgang: 9 V, 250 mA, 2.25 VA

Bei Betrieb mit Batterien: 3 x Batterien Typ LR6, 1,5 Volt.

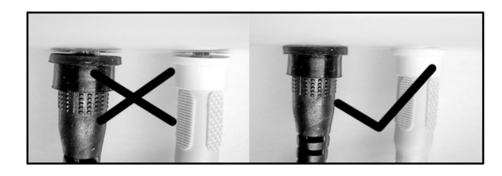
2. Vorbereiten des Gerätes zur Benutzung

2.1. Anschluss des Netzadapters



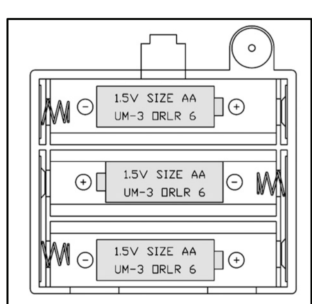
Stecken Sie das Netzteil zunächst am Gerät an. Die Buchse hierfür finden Sie auf der Rückseite, bezeichnet mit „DC 9V“. Stecken Sie das Netzteil erst danach in die Steckdose. Betreiben Sie den Netzadapter nur an Steckdosen mit AC 230 V ~ 50 Hz Wechselspannung. Warten Sie mit dem Anschluss des Netzteils, wenn das Gerät von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wird. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen das Gerät zerstören. Wenn das Gerät Zimmertemperatur erreicht hat, kann das Gerät gefahrlos in Betrieb genommen werden.

Achtung: Die Gummischutz-Ringe am Adapter- und Mauskabel müssen eng am Computer anliegen, um elektromagnetische Interferenzen zu vermeiden.



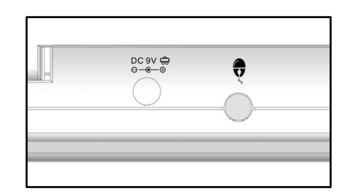
2.2. Alternativ: Batterien einlegen

Wenn keine Steckdose in der Nähe ist, können Sie das Gerät natürlich auch mit Batterien betreiben. Um die Batterien einzulegen, gehen Sie bitte wie folgt vor:



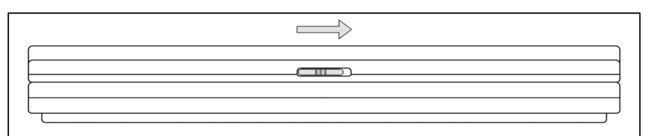
- Legen Sie es hierfür mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage.
- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie erst mit einem Schraubenzieher die Schraube am Batteriefach entfernen, danach die Klappe nach hinten schieben und anschließend hochheben. (siehe Grafik)
- Der Kinderlerncomputer benötigt 3 x 1,5 Volt „AA“ oder „LR6“ Batterien.
- Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, dass die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs und befestigen Sie die Schraube wieder.

2.3. Anschluss der Maus



Stecken Sie zunächst die Maus in den dafür vorgesehenen Anschluss auf der Rückseite des Lerncomputers. Achten Sie darauf, dass der Gummischutz eng am Gehäuse anliegt. Die Maus hat die beiden Funktionen ENTER (Siehe 3.1.2) und ESC (Siehe 3.1.3). Der Lerncomputer kann auch ohne die Maus benutzt werden.

2.4. Öffnen des Computeroberteils

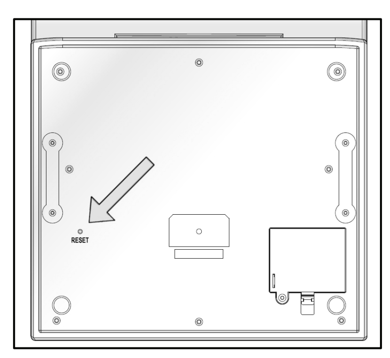


Klappen Sie nun das Oberteil des Computers auf, indem Sie den Sicherungsknopf an der Vorderseite zur Seite schieben und das Oberteil anheben. Stellen Sie das Display so auf, das ihr Kind in einem möglichst bequemen Blickwinkel auf den Bildschirm sieht.





2.5. Im Falle von Fehlfunktionen: Die RESET-Taste



Computer funktionieren manchmal aufgrund elektrostatischer Entladungen, elektrischer Interferenzen oder nach dem Einlegen von Batterien nicht richtig. Sollte dies geschehen, schieben Sie einen dünnen Gegenstand (z.B. eine aufgebogene Büroklammer) in die kleine RESET-Öffnung im Boden des Lerncomputers und drücken ihn ca. 1 - 2 Sekunden lang in die Öffnung. Hierdurch wird die Software des Computers in den Auslieferungszustand zurückgesetzt, der Speicher gelöscht und das Gerät kehrt wieder zum normalen Betrieb zurück.

HINWEIS: Dieses Produkt ist nicht gegen Einflüsse elektrostatischer Ladung, starker elektromagnetischer Strahlung oder anderer elektrischer Interferenzen geschützt, da eine Fehlfunktion unter diesen Bedingungen nicht kritisch ist. Im Falle einer Fehlfunktion kann über die auf der Unterseite befindliche RESET Taste das Gerät wieder in den normalen Betrieb zurückgesetzt und ein neues Spiel begonnen werden.

2.6. Hinweise zur Reinigung und Pflege

Damit Sie und Ihre Kinder viele Jahre lang Freude an dem Gerät haben, sollten Sie bitte die folgenden Hinweise beachten:

- ACHTUNG! Ziehen Sie vor dem Reinigen immer den Netzadapter aus der Steckdose!
- Reinigen Sie die Geräteoberflächen bei Bedarf nur mit einem leicht angefeuchteten Tuch und achten Sie darauf, dass keine Feuchtigkeit in das Gerät eindringt, da diese die Elektronik beschädigen könnte.
- Verwenden Sie keine Lösungsmittel oder andere aggressive oder scheuernde Reinigungsmittel, da ansonsten die Oberflächen und die Beschriftung beschädigt werden können.
- Klappen Sie den Deckel immer nur sanft und ohne Kraftaufwand auf.
- Drücken Sie niemals auf das empfindliche LCD-Display!
- Wenn das Display schwach wird, oder das Gerät nicht mehr richtig auf Eingaben reagiert, müssen sehr wahrscheinlich die Batterien ersetzt werden.
- Wenn Sie das Gerät über längere Zeit nicht benutzen, dann nehmen Sie bitte unbedingt die Batterien heraus. Wenn Batterien auslaufen, dann könnten sie leicht den ganzen Computer zerstören.
- Wählen Sie zum Aufbewahren des Lerncomputers einen trockenen und vor dem Herabfallen gesicherten Ort.

3. Gerätebeschreibung

Dein Kinderlerncomputer besitzt ganz ähnliche Ausstattungsmerkmale wie ein „richtiger“ Computer. Dazu gehören die Maus, die Tastatur, das Display sowie der Netzadapter.

Der Bildschirm ist neben Tastatur das wichtigste Bauteil eines Notebooks. Auf der LCD-Anzeige siehst Du nicht nur die aktuellen Einstellungen, Du kannst auch die jeweiligen Programme oder Daten sehen und bearbeiten.

Rings um das LCD-Display Deines Computers sind alle Aktivitäten mit ihren Nummern auf einen Blick aufgelistet. Wenn Du ein bestimmtes Programm nutzen möchtest, brauchst Du nur auf dieser Liste nach der richtigen Nummer zu suchen, und schon kannst Du diese Aktivität direkt anwählen.

Näheres zur Auswahl der Aktivitäten sowie deren Kennnummern findest Du im Kapitel 4.

Dein Kinderlerncomputer besitzt insgesamt 120 Aktivitäten, davon 80 in Deutsch, 19 in Englisch, 19 in Französisch sowie 2 Übersetzungsprogramme für Deutsch – Englisch und Deutsch – Französisch.

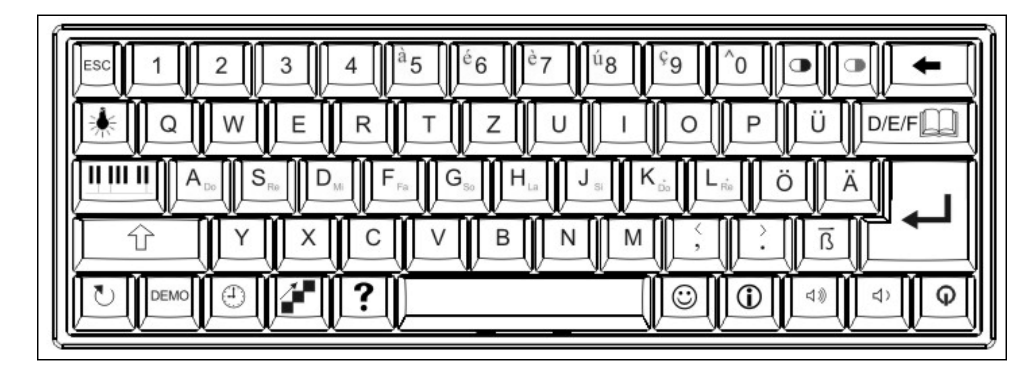




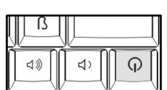


3.1. Die Tasten und Ihre Funktionen

Nachfolgend findest Du die Beschreibung, welche Tasten und Bedienelemente Dein Kinderlerncomputer aufweist. Hier ein Überblick über die Tastatur:

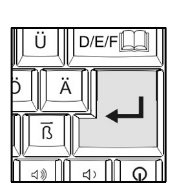


3.1.1. Ein- und Ausschalten



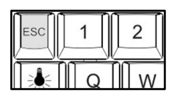
Zum Ein- und Ausschalten des Gerätes musst Du einfach nur die Taste Ein/Aus drücken. Du findest diese Taste ganz rechts unten auf Deiner Tastatur.

3.1.2. Enter - Wie bestätigt man eine Eingabe?

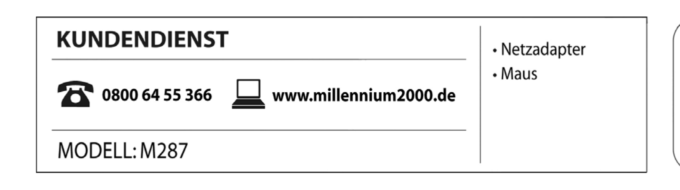


Zum Bestätigen einer Auswahl oder einer Eingabe gibt es drei verschiedene Möglichkeiten. Auf der Tastatur befindet sich die Taste ENTER. Dies ist das englische Wort für Eingabe.
Außerdem findest Du die ENTER Taste auf der Maus, und zusätzlich bietet Dir der Kinderlerncomputer noch eine weitere ENTER Taste unter dem Steuerkreuz. Alle drei Tasten haben die gleiche Funktion. Welche Taste Du verwendest, kannst Du selbst entscheiden.

3.1.3. ESC

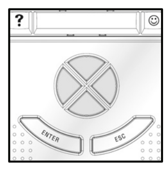


Diese Taste ist hauptsächlich dazu da, um eine Aktivität zu beenden und ins Auswahlmenü zurückzukehren. Du kannst diese Taste auch zum Abbrechen benutzen, um z.B. bei der Uhrzeit-Einstellung deine Eingabe zu verwerfen. Auch hier gibt es eine zusätzliche ESC Taste auf der Maus, und eine weitere ESC Taste unter dem Steuerkreuz.



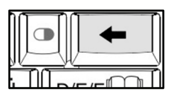


3.1.4. Steuerkreuz



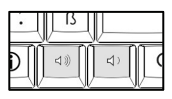
Mit dem Steuerkreuz bzw. den Pfeiltasten unter der Tastatur kannst Du zum Beispiel in den Spielen die Richtungen ändern oder in den Lernaufgaben die richtigen Antworten auswählen.

3.1.5. ← Zurück



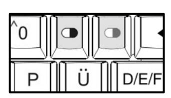
Mit der Taste „Zurück“ kannst Du das letzte eingegebene Zeichen (Buchstabe oder Ziffer) direkt links vom Cursor löschen. Der Cursor ist der blinkende Unterstrich, der im Display anzeigt, an welcher Stelle Deine Eingabe erfolgt.

3.1.6. Einstellung der Lautstärke



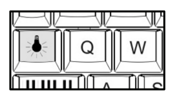
Du kannst die Lautstärke regulieren, indem Du eine der beiden Tasten mit dem Lautsprechersymbol drückst. Drücke mehrmals die rechte Taste um leiser oder ganz stumm zu schalten. Mit der linken Taste stellst Du den Ton dagegen lauter.

3.1.7. Kontrast des Displays



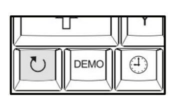
Du kannst den Kontrast Deines LCD-Bildschirmes mit diesen beiden Tasten verändern. Mehr Kontrast mit der linken, weniger Kontrast mit der rechten der beiden Tasten.

3.1.8. Hintergrundbeleuchtung des Bildschirms

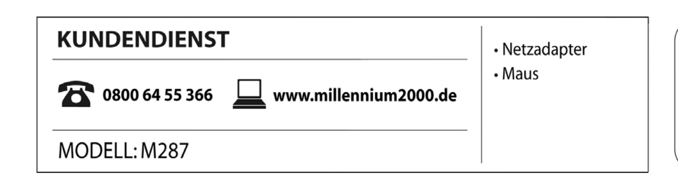


Um auch bei schlechten Lichtverhältnissen spielen zu können, verfügt der Kinderlerncomputer über eine Bildschirmbeleuchtung. Diese kannst Du mit nebenstehender Taste ein- oder ausschalten.
Bei ausgeschalteter Hintergrund-Beleuchtung verbraucht der Computer weniger Strom, das Ausschalten kann bei guten Lichtverhältnissen daher durchaus Sinn machen.

3.1.9. Wiederholung einer Aufgabe

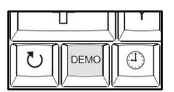


Mit dieser Taste kannst du eine Aufgabe nochmals neu starten. Die zuvor erreichten Punkte gehen dabei verloren.



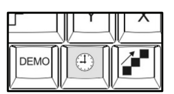


3.1.10. Demo



Diese Taste ist zur Vorführung gedacht und stellt mit einer kurzen Animation den Kinderlerncomputer vor.

3.1.11. Uhr

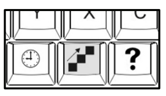


Mit dieser Taste kannst Du die Uhrzeit einstellen und anzeigen lassen.
Du kannst diese Taste benutzen, ohne Angst zu haben, dass der Zustand der Aktivität, die Du gerade benutzt, verschwindet.
Nach wenigen Sekunden blendet sich die Uhranzeige automatisch aus und kehrt zu der genau selben Position zurück, bevor Du die Taste „Uhr" betätigt hast. Alternativ kannst du die Uhranzeige auch mit der Uhr-Taste beenden.

Uhrzeit einstellen

Um die Uhrzeit einstellen zu können, musst du erst die Uhranzeige mit der Taste „Uhr" aktivieren. Eine möglicherweise vorher eingestellte Uhrzeit wird durch das Betätigen der ENTER Taste gelöscht. Nun kannst Du mit den Zahlentasten auf der Tastatur die gewünschte Uhrzeit eingeben. Nachdem die Uhrzeit eingegeben wurde, musst Du deine Eingabe mit der ENTER Taste bestätigen. Um den Vorgang abzubrechen und zum Auswahlmenü zurückzukehren, musst Du die ESC Taste drücken. Die eingegebenen Eingaben werden dann verworfen und der Kinderlerncomputer kehrt zum vorherigen Zustand zurück.
Beim Batteriewechsel wird die Uhrzeit gelöscht und muss neu eingegeben werden.

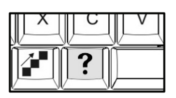
3.1.12. Stufe



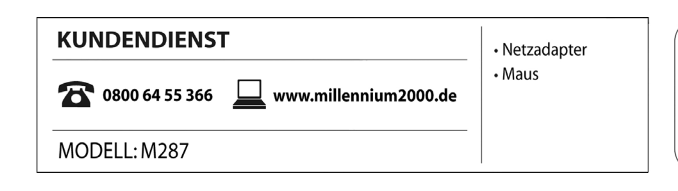
In den meisten Aktivitäten gibt es 2 oder 3 Schwierigkeitsstufen.
Du kannst die Stufe ändern, indem Du auf die Taste STUFE drückst.

Wähle dann mit den Pfeiltasten AUF oder AB die für dich passende Schwierigkeitsstufe aus und drücke anschließend die Taste ENTER.
Wir empfehlen, jedes Lernprogramm von Anfang bis Ende durchzuspielen.
Hinweis: Spiele haben in der Regel mehrere Stufen, diese kannst du meistens nur durch das Durchspielen nacheinander erreichen.

3.1.13. Tipp / Lösung



Mit dieser Taste kannst Du Dir vom Computer die richtige Antwort auf eine gestellte Aufgabe zeigen lassen. Du bekommst natürlich keine Punkte für eine Aufgabe, wenn Du Dir bei der Antwort helfen lässt.



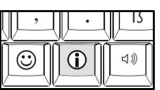


3.1.14. Erfolg / Punktestand



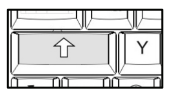
Durch ein- oder zweimaliges Drücken der SMILEY Taste kannst Du Dir vom Computer den erreichten Punktestand während einer Aktivität anzeigen lassen.

3.1.15. Info Taste



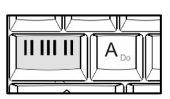
Mit dieser Taste kannst Du Dir die Einleitung zu der Aktivität, in der Du Dich gerade befindest, noch einmal ansehen und anhören. Die Einleitungen sind dafür da, dass sie die Aufgabe vorstellen und erklären.
Es ist auf jeden Fall wichtig, die Einleitungen immer ganz genau anzuhören. Aber falls die Erklärung einmal nicht ausreichen sollte, dann lese den Text zu dieser bestimmten Aktivität in der Bedienungsanleitung nach.

3.1.16. Umschalt-Taste



Diese Taste dient genau wie beim „echten" Computer dazu, die „Zweitbelegung" der Tasten zu aktivieren, normalerweise ist dies die Großschreibung der Buchstaben.
Wenn Du in bestimmten Aktivitäten ein großes „A" schreiben möchtest (weil es der erste Buchstabe eines Wortes ist), dann musst Du die Taste mit dem großen Pfeil nach oben gedrückt halten und gleichzeitig die Taste „A" drücken.

3.1.17. Musikbox / Klavier



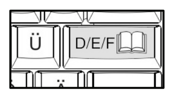
Mit dieser Taste kannst du die Klavierfunktion auf dem schnellsten Weg erreichen. Mehr dazu siehe Aktivität Nr. 69.

3.1.18. Leertaste



Die lange Taste in der Mitte unten der Tastatur fügt im Text ein Leerzeichen ein. Sie wird auch „SPACE" genannt, das englische Wort für „Leerzeichen".

3.1.19. Übersetzungsfunktion



Mit dieser Taste kannst du einen der beiden eingebauten Übersetzer Deutsch/Englisch oder Deutsch/Französisch einschalten, welche jeweils über 1.000 häufig benutzte Wörter enthalten.
Drückst Du die ÜBERSETZER Taste **einmal**, so erscheint im Display „WÖRTERBUCH \ TRANSLATOR“, dies ist der **englische Übersetzer**.
Nach weiterem Drücken von ENTER hast Du die Auswahl zwischen „DEUTSCH → ENGLISCH“ und „ENGLISH → GERMAN“.
Wähle mit den Pfeil-Tasten AUF oder AB die gewünschte Funktion und bestätige mit ENTER. Nun siehst Du die ersten Wörter, beginnend mit dem Anfangsbuchstaben „A“. Du kannst mit der Pfeil-Taste nach unten rollen, oder einfach die Anfangsbuchstaben des gewünschten Wortes eingeben, z.B. „SP“ für „SPAGETTI“. Nach Auswahl des gewünschten Wortes drückst Du ENTER und siehst das deutsch/ englische Wortpaar in der Anzeige.
Drückst Du die ÜBERSETZER Taste **zweimal**, so erscheint im Display „WÖRTERBUCH \ DICTIONNAIRE“, dies ist der **französische Übersetzer**. Danach geht es genauso weiter wie beim englischen Übersetzer.

3.1.20. Die Buchstaben- und Zahlentasten

Die meisten Tasten Deines Kinderlerncomputers enthalten die Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Wie Du sicher weißt, haben diese Tasten häufig zwei verschiedene Funktionen. Die Buchstaben-Tasten schreiben einen kleinen, oder (in manchen Aktivitäten) wenn Du die UMSCHALT Taste gedrückt hältst, einen großen Buchstaben.
Das Sonderzeichen „–“ erzeugst Du durch Drücken der UMSCHALT Taste und „**ß**“.
Die Tasten für das Klavier sind mit den Musiktönen (der Tonleiter) beschriftet, also DO, RE, MI, usw. Sie befinden sich auf der mittleren Buchstaben-Reihe und funktionieren nur im Klavier-Modus.
Die französischen Sonderzeichen in den französischen Übungen werden durch die UMSCHALT Taste und die Zahlentasten 5 – 0 angesteuert. Zum Beispiel ergibt die Taste „**6**“ den Buchstaben „**é**“, die Taste „7“ den Buchstaben „**è**“, und die Tastenkombination „**0**“ und „**A**“ den Buchstaben „**â**“.



4. Jetzt geht's los! Wie wähle ich eine Aufgabe?

Nachdem Du das Oberteil Deines Kinderlerncomputers geöffnet hast, kannst Du das Gerät nun einschalten. Drücke hierfür die Taste EIN (rechts unten). Während der Lerncomputer startet, erscheint der Begrüßungsbildschirm und Du hörst eine Begrüßungsmelodie.
Danach sagt der Computer „Wähle eine Aufgabe!". Jetzt kannst Du Dich entscheiden, mit welcher Aufgabe Du beginnen möchtest.
Wähle eine Aktivität aus den folgenden Kategorien:

Buchstaben und Wörter	(Aktivität 01-21)
Zahlen und Rechnen	(Aktivität 22-49)
Spiele	(Aktivität 50-64)
Musik	(Aktivität 65-69)
Uhrzeit, Tastatur, Gedächtnistraining	(Aktivität 70-80)
Englisch	(Aktivität 81 – 99)
Französisch	(Aktivität 101 – 119)
Übersetzungsprogramme	(Aktivität 100 und 120)

4.1. Direkte Auswahl der Aktivität (Programmwahl)

Um eine Aufgabe auszuwählen, musst Du lediglich die Kennzahl des Programms eintippen, wenn das Gerät nach der Aufgabe fragt. Gib also zum Beispiel die „1" ein und bestätige mit ENTER. Nun erscheint auf dem Bildschirm die erste Aktivität „Buchstaben lernen" und Du hörst eine kurzen Einleitung, die Dir die Aufgabe erklärt. Statt „1" könntest Du auch „01" oder „001" eingeben, das macht überhaupt keinen Unterschied.

4.2. Zurück zum Hauptmenü mit der Taste ESC

Wenn Du eine Aufgabe beenden oder abbrechen möchtest oder Du zu einem anderen Programm wechseln möchtest, dann drücke die ESC Taste. Der Kinderlerncomputer wechselt jetzt wieder ins Auswahlmenü.
Hinweis: Mit der ESC Taste kehrst du immer ganz zum Anfang zurück.

4.3. Der Aufbau der Aktivitäten

Die Einleitungen nach Auswahl einer Aktivität sollen die jeweils gestellte Aufgabe vorstellen und erklären. Es ist sehr wichtig, diese Einleitungen immer ganz genau anzusehen und vor allem anzuhören, damit die Aufgabenstellung gut verstanden wird. Falls die Erklärung einmal nicht ausreichen sollte, dann lese den Text zu dieser bestimmten Aktivität in der Bedienungsanleitung nach.

4.4. Punktestand und Bewertung

Bei jeder Aufgabe gibt es eine bestimmte Anzahl von Fragen pro Stufe. Dein Kinderlerncomputer erlaubt Dir normalerweise drei Versuche pro Frage. Wenn Du die Antwort auch beim dritten Versuch nicht weißt oder sie Dir vom Kinderlerncomputer mit Hilfe der Taste TIPP verraten lässt, erhältst Du natürlich keine Punkte für diese Antwort.
Wenn Du alle Aufgaben einer Gruppe richtig gelöst und die volle Punktzahl (meistens 100 Punkte) erzielt hast, dann erreichst Du automatisch die nächsthöhere Spielstufe. Wenn Du auch in der höchsten Stufe einer Aktivität alles geschafft hast, dann bist Du wirklich super!
Danach geht Dein Kinderlerncomputer von alleine ins Hauptmenü zurück, und Du kannst eine andere Aktivität auswählen.

4.5. Das automatische Abschalten

Wenn Du ungefähr 5 Minuten lang keine Taste betätigst, schaltet sich der Kinderlerncomputer automatisch aus, um die Batterien zu schonen. Zum Wiedereinschalten drückst Du einfach die EIN/AUS-Taste (rechts unten auf der Tastatur).



5. Die verschiedenen Aktivitäten und Programme

5.1. Deutschsprachige Aktivitäten

Hier findest Du nun eine Beschreibung aller Aufgaben und Programme, die Du mit Deinem Kinderlerncomputer üben und spielen kannst.

1. Buchstaben Lernen: Drücke eine der Buchstaben- oder Zahlentasten. Diese werden Dir am Bildschirm vorgestellt.

2. Wörter Lernen: Drücke eine der Buchstaben- oder Zahlentasten. Zu jedem Buchstaben wird Dir ein Beispielwort angezeigt, das mit diesem Buchstaben beginnt. Danach kannst Du weitere Zahlen oder Buchstaben auswählen.

3. Buchstabieren: Drücke eine der Buchstaben- oder Zahlentasten. Das zum Buchstaben passende Wort wird jetzt buchstabiert. Danach kannst Du weitere Zahlen oder Buchstaben auswählen.

4. Buchstaben raten (3 Stufen): Errate das gesuchte Wort. Bei jedem falschem Versuch wird ein Schuss aus der Kanone auf Deine Burg abgegeben. Du hast verloren wenn Deine Burg zerstört ist und Du das gesuchte Wort nicht rechtzeitig erraten hast.

5. Fehlende Selbstlaute (3 Stufen): Finde den fehlenden Selbstlaut (= Vokal). Drücke auf die gewünschte Buchstabentaste auf der Tastatur. Am Display erscheinen die verschiedenen Antwortmöglichkeiten. Für jedes Wort hast Du drei Versuche.

6. Fehlender Anfangs-Buchstabe (3 Stufen): Finde den fehlenden Anfangsbuchstaben. Drücke auf die richtige Buchstabentaste auf der Tastatur. Am Display erscheinen die verschiedenen Antwortmöglichkeiten.

7. Finde den Buchstaben (3 Stufen): Finde den fehlenden Buchstaben anhand des gezeigten Bildes. Drücke den gesuchten Buchstabe auf der Tastatur. Am Display erscheinen die verschiedenen Antwortmöglichkeiten. Für jedes Wort hast Du drei Versuche.

8. Buchstaben sortieren (3 Stufen): Auf dem Bildschirm werden mehre Buchstaben durcheinander angezeigt. Forme daraus ein richtiges Wort indem Du es auf der Tastatur eintippst. Bestätige Deine Eingabe anschließend mit ENTER.

9. Korrigiere das Wort (3 Stufen): Dir wird ein Wort angezeigt, in dem sich ein Fehler versteckt hat. Wähle den falschen Buchstaben mit den Pfeil-Tasten (rechts/links) an und bestätige Deine Eingabe mit ENTER. Nun verschwindet der falsche Buchstabe und Du kannst das Wort mit dem richtigen Buchstaben vervollständigen.

10. Wörter schreiben (3 Stufen): Dir wird kurz ein Bild und ein Wort angezeigt. Tippe das zum Bild passende Wort richtig ein und bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

11. Einer Weniger (2 Stufen): Es wird ein Wort am Bildschirm angezeigt. Du musst jetzt einen Buchstaben so geschickt entfernen, dass daraus ein neues Wort entsteht. Wähle diesen mit den Pfeil-Tasten an und bestätige Deine Auswahl mit ENTER.

12. Treffe die Buchstaben (3 Stufen): Auf der rechten Seite erscheinen verschiedene Buchstaben. Diese musst Du so schnell wie möglich durch Eintippen auf der Tastatur verschwinden lassen. Du verlierst das Spiel, wenn die Buchstaben die Kanone am linken Rand erreichen.

13. Bilder auswählen: Wähle mit den Pfeil-Tasten ein Wort aus und bestätige dieses mit ENTER. Nun wird dieses Wort Dir durch ein passendes Bild erklärt. Danach kannst Du weitere Wörter auswählen.

14. Groß- und Kleinbuchstaben: Dir wird ein Wort in Großbuchstaben angezeigt. Tippe dieses in Kleinbuchstaben nach.

15. Wiederhole die Buchstaben (3 Stufen): Auf dem Bildschirm wird eine Reihe von Klein- und Großbuchstaben angezeigt. Tippe diese in der richtigen Reihenfolge nach. Für Großbuchstaben benutzt Du die UMSCHALT Taste. Bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

16. Wiederhole das Wort (2 Stufen): Auf dem Bildschirm wird ein Wort angezeigt. Tippe dieses nach. Für Großbuchstaben benutzt Du die UMSCHALT Taste. Bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

17. Wiederhole den Satz: Auf dem Bildschirm wird ein kurzer Satz angezeigt. Tippe diesen fehlerlos nach. Für die Großbuchstaben benutzt Du die UMSCHALT Taste, für den Zwischenraum die LEERTASTE. Auch den Punkt am Schluss darfst Du nicht vergessen! Wenn Du fertig bist, bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

18. Buchstaben Ballons: Luftballons mit Buchstaben darin steigen vom unteren Rand des Bildschirms nach oben auf. Tippe rasch die Buchstaben in den Ballons ab, um die Ballons platzen zu lassen, bevor sie den oberen Rand erreichen.



19. Was zeigt das Bild?: Dir wird ein Bild mit einem Gegenstand oder einer Zahl angezeigt. Danach erscheinen hintereinander drei Antwort-Möglichkeiten. Wenn die richtige Antwort erscheint, musst Du diese mit der Pfeil-Taste anwählen und mit ENTER bestätigen. Stattdessen kannst Du auch die Tasten 1, 2 oder 3 für benutzen.

20. Buchstaben Schlange: Reihe die Buchstaben des Alphabets in der richtigen Reihenfolge hintereinander auf. Immer wenn der nächste Buchstabe auf der rechten Seite auftaucht, musst Du diesen rasch mit ENTER bestätigen.

21. Buchstaben Treppe: Dir wird ein Ausschnitt aus dem Alphabet am Bildschirm angezeigt. Drei Buchstaben werden angezeigt, einer fehlt. Dabei kann es in der Reihenfolge aufwärts oder abwärts gehen. Du musst den fehlenden Buchstaben in der richtigen Reihenfolge einfügen. Bestätige Deine Eingabe anschließend mit ENTER.

22. Wiederhole die Zahlen (3 Stufen): Es wird eine Reihe von zufälligen Zahlen angezeigt. Tippe die Zahlen in derselben Reihenfolge ab, und bestätige Deine Eingabe anschließend mit ENTER.

23. Zahlen Schlange: Du musst die Reihe weiterführen. Wenn auf der rechten Seite die nächst höhere Zahl erscheint, drückst Du rasch ENTER.

24. Addition lernen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Tippe mit den Zahlentasten die richtige Antwort ein.

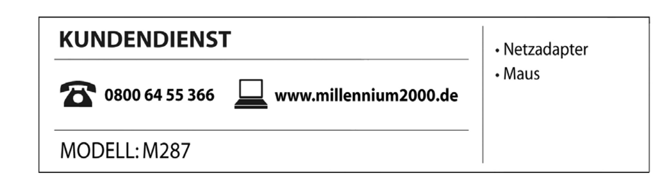
25. Subtraktion lernen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Tippe mit den Zahlentasten die richtige Antwort ein.

26. Multiplikation lernen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Tippe mit den Zahlentasten die richtige Antwort ein.

27. Division lernen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Tippe mit den Zahlentasten die richtige Antwort ein.

28. Fehlendes Rechenzeichen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Darüber erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese dann rasch mit ENTER.

29. Additions-Ergebnis wählen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Darüber erscheinen drei Antwortmöglichkeiten, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.





30. Subtraktions-Ergebnis wählen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Darüber erscheinen drei Antwortmöglichkeiten, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese dann rasch mit ENTER.

31. Multiplikations-Ergebnis wählen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Darüber erscheinen drei Antwortmöglichkeiten, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese mit ENTER.

32. Divisions-Ergebnis wählen (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Darüber erscheinen drei Antwortmöglichkeiten, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese mit ENTER.

33. Addiere und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.

34. Subtrahiere und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.

35. Multipliziere und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese mit ENTER.

36. Dividiere und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese mit ENTER.

37. Addiere zweimal und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese mit ENTER.

38. Subtrahiere zweimal und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.

39. Multipliziere zweimal und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.



40. Dividiere zweimal und vergleiche (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Rechenaufgabe angezeigt. In der Mitte erscheinen verschiedene Rechenzeichen, die richtige Antwort ist auch dabei. Warte bis die richtige Antwort erscheint und bestätige diese rasch mit ENTER.

41. Sterne Zählen (3 Stufen): Zähle alle Sterne in der oberen Bildschirmhälfte und tippe die Antwort in der dafür vorgesehenen Zeile ein. Bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

42. Additions-Gleichung (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Gleichung angezeigt. Ersetze N durch die richtige Zahl und tippe die Antwort unter die Gleichung ein. Bestätige Deine Antwort mit ENTER.

43. Subtraktions-Gleichung (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Gleichung angezeigt. Ersetze N durch die richtige Zahl und tippe die Antwort unter die Gleichung ein. Bestätige Deine Antwort mit ENTER.

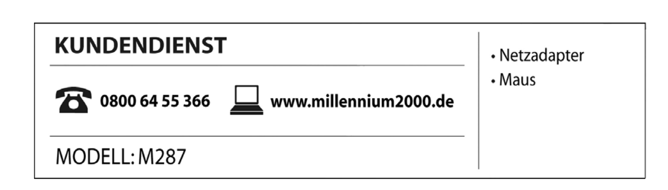
44. Multiplikations-Gleichung (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Gleichung angezeigt. Ersetze N durch die richtige Zahl und tippe die Antwort unter die Gleichung ein. Bestätige Deine Antwort mit ENTER.

45. Divisions-Gleichung (3 Stufen): Am Bildschirm wird eine Gleichung angezeigt. Ersetze N durch die richtige Zahl und tippe die Antwort unter die Gleichung ein. Bestätige Deine Antwort mit ENTER.

46. Additions-Training (3 Stufen): Erst wird eine Rechenaufgabe angezeigt, nach kurzer Zeit verschwindet diese wieder. Drei Antwortmöglichkeiten erscheinen jetzt am Bildschirm. Unten siehst Du eine Laserkanone, mit dieser zielst Du durch das Drücken der Pfeil-Tasten (rechts oder links) auf die **falschen** Antworten und löscht diese mit ENTER.

47. Subtraktions-Training (3 Stufen): Erst wird eine Rechenaufgabe angezeigt, nach kurzer Zeit verschwindet diese wieder. Drei Antwortmöglichkeiten erscheinen jetzt am Bildschirm. Unten siehst Du eine Laserkanone, mit dieser zielst Du durch das Drücken der Pfeil-Tasten (rechts oder links) auf die **falschen** Antworten und löscht diese mit ENTER.

48. Multiplikations-Training (3 Stufen): Erst wird eine Rechenaufgabe angezeigt, nach kurzer Zeit verschwindet diese wieder. Drei Antwortmöglichkeiten erscheinen jetzt am Bildschirm. Unten siehst Du eine Laserkanone, mit dieser zielst Du durch das Drücken der Pfeil-Tasten (rechts oder links) auf die **falschen** Antworten und löscht diese mit ENTER.





49. Divisions-Training (3 Stufen): Erst wird eine Rechenaufgabe angezeigt, nach kurzer Zeit verschwindet diese wieder. Drei Antwortmöglichkeiten erscheinen jetzt am Bildschirm. Unten siehst Du eine Laserkanone, mit dieser zielst Du durch das Drücken der Pfeil-Tasten (rechts oder links) auf die **falschen** Antworten und löscht diese mit ENTER.

50. Finde die Perlen: Durchsuche mit den Pfeil-Tasten die 12 Muscheln nach Perlen und bestätige Deine Eingabe dann mit ENTER.

51. Münzen fangen: Die Münzen fallen von oben herunter. Versuche diese Münzen mit der Schals aufzufangen. Benutze hierzu die Pfeil-Tasten rechts und links.

52. Mäuse fangen: Versuche schnell genug zu sein und erwische die Mäuse, wenn Sie aus Ihren Löchern kommen. Hierfür musst Du die Mäuse mit den Pfeil-Tasten anwählen und mit ENTER einfangen.

53. Steine treffen: Starte den kleinen Ball zunächst mit der ENTER Taste. Versuche, den Ball nicht herunterfallen zu lassen und nacheinander alle Steine zu treffen. Bewege den dazu unteren Balken mit den Pfeil-Tasten rechts und links. Wenn Du den Ball fallen lässt, verlierst du ein Leben.

54. Dreimal gleich gewinnt: Starte den „einarmigen Banditen“ (Spielautomaten) mit ENTER. Stoppe die einzelnen Räder mit ENTER. Versuche drei gleiche Symbole in einer Reihe zu bekommen, dann gewinnst Du das Spiel.

55. Zahlen Treppe: Vervollständige die Zahlenreihe so, dass diese rechnerisch einen Sinn ergeben. Tippe hierfür die fehlende Zahl ein und bestätige mit ENTER.

56. Raumschiff Landung: Benutze die Pfeil-Tasten um Dein Raumschiff zu steuern. Achte dabei auf die Fallgeschwindigkeit und versuche, Dein Raumschiff möglichst sanft und sicher auf der Landebahn zu landen.

57. Drei Gleiche in einer Reihe: Du musst drei gleiche Symbole in einer geraden oder schrägen Reihe verbinden, um zu gewinnen. Steuere die Eingaben mit den Pfeil-Tasten und bestätige mit ENTER. Du fängst immer als erster an, der Computer zieht nach Dir.

58. Buchstaben und Zahlen treffen: Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen in rascher Folge Buchstaben und Zahlen. Diese musst Du so schnell wie möglich durch die Eingabe auf der Tastatur verschwinden lassen. Du verlierst das Spiel, wenn die Buchstaben oder Zahlen die Kanone am linken Rand erreichen oder Du Dich dreimal vertippst.

59. Hungrige Schlange: Steuere die Schlange mit den Pfeil-Tasten und verschlinge die Eier, die auf dem Bildschirm verteilt werden. Mit jedem gefressenen Ei wächst Deine Schlange. Wenn Du am Bildschirmrand oder an den Balken hängen bleibst, verlierst Du ein Leben.

60. Boxkampf: Du bewegst Deinen Kämpfer mit Hilfe der Tasten. Mit den Tasten [<] und [>] schlägst Du zu. Mit den Pfeiltasten AUF und AB bewegst Du Dich auf Deinen Gegner zu, um besser zuschlagen zu können. Auf der linken Seite wird Deine Lebensenergie angezeigt, auf der rechten Seite die des Computers. Schlage Deinen Gegner K.O., bevor er dich erwischt!

61. Türme von Hanoi: Du musst die Pyramide auf dem rechtem Pfahl genauso aufbauen, wie diese zu Beginn auf dem linken Pfahl steht. Erst wähle mit den Pfeil-Tasten (links oder rechts) einen Pfahl aus und bestätige diesen mit ENTER. Der oberste Balken wird jetzt ausgewählt. Nun wähle mit den Pfeil-Tasten den Pfahl aus, auf den Du den Balken setzen willst und bestätige wieder mit ENTER. Du kannst immer nur kleinere Balken auf größere ablegen, niemals umgekehrt.

62. Autorennen: Starte Deinen Rennwagen mit ENTER oder der Pfeil-Taste nach oben. Steuere das Auto mit den Pfeil-Tasten AUF und AB und versuche bis zum Ende der Strecke durchzufahren, ohne ein anderes Fahrzeug zu rammen. Mit der Pfeil-Taste nach RECHTS beschleunigst Du Deinen Rennwagen. Mit der Pfeiltaste nach LINKS, bremst Du diesen ab.

63. Was passt zusammen? Dir wird zuerst ein Bild gezeigt. Merke es Dir gut, denn es wird gleich auseinander geschnitten. Wähle aus den drei Auswahlmöglichkeiten den passenden Bildausschnitt aus und setze das Bild wieder zusammen. Bestätige deine Auswahl mit ENTER.

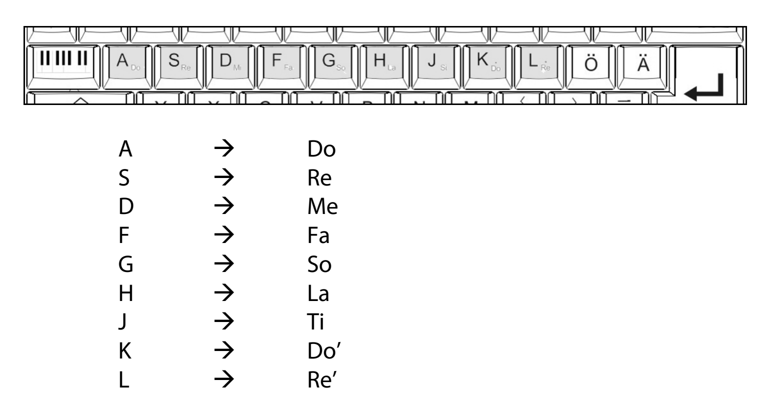
64. Papier, Schere, Stein: Spiele "Papier, Schere, Stein" gegen den Computer. Wähle während der Computer bis drei zählt zwischen Stein, Schere und Papier mit den Tasten 1, 2 und 3. Es ist übrigens gar nicht so einfach, den Computer zu schlagen!

1 = Stein gewinnt gegen Schere
2 = Schere gewinnt gegen Papier
3 = Papier gewinnt gegen Stein





65. Klavier Spielen: Mit den Tasten A bis L kannst Du Klavier spielen.



A	→	Do
S	→	Re
D	→	Me
F	→	Fa
G	→	So
H	→	La
J	→	Ti
K	→	Do’
L	→	Re’

66. Weihnachtslieder: Mit den Pfeil-Tasten oben und unten kannst Du eine Weihnachtsmelodie auswählen, mit ENTER wird diese dann abgespielt.

67. Kinderlieder: Mit den Pfeil-Tasten oben und unten kannst Du eine Kindermelodie auswählen, mit ENTER wird diese dann abgespielt.

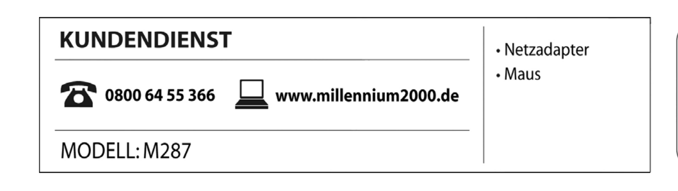
68. Liebeslieder: Mit den Pfeil-Tasten oben und unten kannst Du eine Liebesmelodie auswählen, mit ENTER wird diese dann abgespielt.

69. Musik Box / Klavier: Mit den Tasten A bis L kannst Du Klavier spielen (siehe auch Aktivität 65).
Durch das Drücken der restlichen Buchstaben- und Zahlentasten werden zufällige Melodien aus den Aktivitäten 66, 67 und 68 abgespielt.

70. Uhrzeit lernen: Auf der linken Seite wird eine Uhr angezeigt. Auf der rechten Seite erscheinen verschiede Uhrzeiten zur Auswahl. Wenn eine davon mit der Uhrzeit auf dem Zifferblatt übereinstimmt, dann bestätige diese mit ENTER.

71. Buchstaben auflösen (3 Stufen): Tippe das Wort ab, bevor es den unteren Rand erreicht. Versuche möglichst viele Punkte zu erreichen!.

72. Zahlen merken: Eine mehrstellige Zahl erscheint kurz auf dem Bildschirm. Versuche Dir diese Zahl zu merken und tippe sie ein, nachdem sie verschwunden ist.





73. Finde das falsche Bild: Vier Bilder erscheinen auf dem Bildschirm. Eines davon passt nicht zu den drei anderen. Wähle mit den Pfeil-Tasten das unpassende Bild aus und bestätige die Eingabe mit ENTER.

74. Bilder drehen: Zwei Gegenstände werden auf dem Bildschirm angezeigt. Drehe mit den Pfeil-Tasten das rechte Bild so, dass beide gleich aussehen. Bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

75. Buchstaben Reihenfolge (3 Stufen): Mehrere Buchstaben erscheinen nacheinander auf dem Bildschirm. Tippe die Buchstaben nach, und zwar genau in der Reihenfolge, in der diese erschienen sind. Bestätige Deine Eingabe mit ENTER.

76. Wiederhole die Melodie: Spiele die Melodie der Trommel genau in der richtigen Reihenfolge der Töne nach. Benutze dazu die Tasten 1 bis 5.

77. Gleiche Zeichen finden: Aufgepasst, die Unterseiten der Karten werden ganz kurz am Bildschirm angezeigt. Wenn Du zwei gleiche Karten auswählt, dann verschwindet dieses Paar (ähnlich wie beim MEMORY Spiel). Mache so lange weiter, bis alle Kartenpaare verschwunden sind. Mit den Pfeil-Tasten wählst Du die Karten an, mit der ENTER-Taste bestätigst Du Deine Auswahl. Versuche alle Karten mit möglichst wenig Fehlversuchen verschwinden zu lassen.

78. Buchstaben merken (3 Stufen): Mehrere zufällige Buchstaben werden für kurze Zeit auf dem Bildschirm angezeigt. Versuche Dir diese Buchstaben zu merken, und tippe sie in der richtigen Reihenfolge nach.

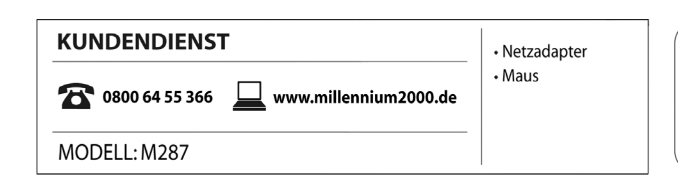
79. Wörter merken: Ein Wort wird für kurze Zeit auf dem Bildschirm angezeigt. Versuche Dir dieses Wort zu merken und tippe dieses nach, nachdem die Buchstaben verschwunden sind.

80. Name und Geburtstag: Hier kannst Du Deinen Vor- und Nachnamen sowie Dein Geburtsdatum eintragen. Bestätige Deine Eingaben mit ENTER. Um deine Eingaben zu verändern, musst Du die zuvor eingegebenen Daten mit der ZURÜCK Taste löschen.
Falls Du einen Doppelnamen (z.B. „Hans–Dieter“ eingeben willst, erzeugst Du das Sonderzeichen „–“ durch Drücken der UMSCHALT Taste und „**ß**“.
Beachte: Beim Batteriewechsel werden alle gespeicherten Daten gelöscht und müssen neu eingegeben werden.

5.2. Englischsprachige Aktivitäten

81. Learning Letters: Entspricht der deutschen Aktivität **1. Buchstaben Lernen.**

82. Learning Words: Entspricht der deutschen Aktivität **2. Wörter Lernen.**





83. Spelling: Entspricht der deutschen Aktivität 3. Buchstabieren.

84. Guess the word: Entspricht der deutschen Aktivität 4. Buchstaben raten.

85. Missing vowels: Entspricht der deutschen Aktivität 5. Fehlende Selbstlaute.

86. Missing beginning letter: Entspricht der deutschen Aktivität 6. Fehlender Anfangs-Buchstabe.

87. Missing letter: Entspricht der deutschen Aktivität 7. Finde den Buchstaben.

88. Scramble: Entspricht der deutschen Aktivität 8. Buchstaben sortieren.

89. Correct the Word: Entspricht der deutschen Aktivität 9. Korrigiere das Wort.

90. Type the Word: Entspricht der deutschen Aktivität 10. Wörter schreiben.

91. Remove one letter: Entspricht der deutschen Aktivität 11. Einer Weniger.

92. Select a picture: Entspricht der deutschen Aktivität 13. Bilder auswählen.

93. Capital and small letters: Entspricht der deutschen Aktivität 14. Groß- und Kleinbuchstaben.

94. Repeat the word: Entspricht der deutschen Aktivität 16. Wiederhole das Wort.

95. Type the sentence: Entspricht der deutschen Aktivität 17. Wiederhole den Satz.

96. What's on the picture?: Entspricht der deutschen Aktivität 19. Was zeigt das Bild?.

97. Learning Time: Entspricht der deutschen Aktivität 70. Uhrzeit lernen.

98. Clear up letters: Entspricht der deutschen Aktivität 71. Buchstaben auflösen.

99. Word memory: Entspricht der deutschen Aktivität 79. Wörter merken.

100. Wörterbuch / Translator: Die Übersetzungsfunktion Deutsch / Englisch wurde bereits in Abschnitt 3.1.18 genau beschrieben.

5.3. Französischsprachige Aktivitäten

101: Apprendre les lettres: Entspricht der deutschen Aktivität **1. Buchstaben Lernen.**

102: Apprendre les mots: Entspricht der deutschen Aktivität **2. Wörter Lernen.**

103: Épeler: Entspricht der deutschen Aktivität **3. Buchstabieren.**

104: Devine le mot: Entspricht der deutschen Aktivität **4. Buchstaben raten.**

105: Voyelles manquantes: Entspricht der deutschen Aktivität **5. Fehlende Selbstlaute.**

106: Lettre initiale manquante: Entspricht der deutschen Aktivität **6. Fehlender Anfangs-Buchstabe.**

107: Trouve la lettre: Entspricht der deutschen Aktivität **7. Finde den Buchstaben.**

108: Assortir les lettres: Entspricht der deutschen Aktivität **8. Buchstaben sortieren.**

109: Corrige le mot: Entspricht der deutschen Aktivität **9. Korrigiere das Wort.**

110: Écris le mot: Entspricht der deutschen Aktivität **10. Wörter schreiben.**

111. Retire une lettre: Entspricht der deutschen Aktivität **11. Einer Weniger.**

112. Choisis une image: Entspricht der deutschen Aktivität **13. Bilder auswählen.**

113. Lettres majuscules et minuscules: Entspricht der deutschen Aktivität **14. Groß- und Kleinbuchstaben.**

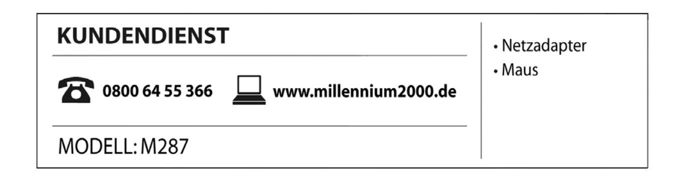
114. Répète le mot: Entspricht der deutschen Aktivität **16. Wiederhole das Wort.**

115. Répète la phrase: Entspricht der deutschen Aktivität **17. Wiederhole den Satz.**

116. Que montre l'image?: Entspricht der deutschen Aktivität **19. Was zeigt das Bild?.**

117. Apprendre l'heure: Entspricht der deutschen Aktivität **70. Uhrzeit lernen.**

118. Enlève les lettres: Entspricht der deutschen Aktivität **71. Buchstaben auflösen.**





119. Mémoire des mots: Entspricht der deutschen Aktivität **79. Wörter merken.**

120. Wörterbuch / Dictionnaire: Die Übersetzungsfunktion Deutsch / Französisch wurde bereits in Abschnitt 3.1.18 genau beschrieben.

6. Entsorgung



Entsorgen Sie Verpackungsmaterialien umweltgerecht in den dafür vorgesehenen Sammelbehältern.



Batterien dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Jeder Verbraucher ist gesetzlich dazu verpflichtet, Batterien ordnungsgemäß an den vorgesehenen Sammelstellen, z. B. im Batterie vertreibenden Handel, zu entsorgen.



Entsprechend EG-Richtlinie 2002/2002/96 muss das Gerät am Ende seiner Lebensdauer der geordneten Entsorgung zugeführt werden. Dabei werden im Gerät enthaltene Wertstoffe der Wiederverwertung zugeführt und die Belastung der Umwelt vermieden. Wenden Sie sich für nähere Auskünfte an Ihr örtliches Entsorgungsunternehmen oder Ihre kommunale Verwaltung.







7. Garantie und Service

Die Garantiebedingungen, die Garantieabwicklung sowie weitere Serviceinformationen sind auf der dem Gerät beiliegenden Garantiekarte enthalten. Wenden Sie sich bei Beanstandungen bitte an die dort angegebene Serviceadresse. Sollte Ihnen die Garantiekarte nicht vorliegen, wenden Sie sich bitte telefonisch oder über unsere Website an unser Büro in Deutschland:

Telefon-Nummer: 089 2900350
Unser Internet-Service: www.millennium2000.de

Service-Adresse : Millennium 2000 GmbH
– Service-Abteilung –
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim / München
Deutschland



HINWEIS: Dieses Produkt ist nicht gegen Einflüsse elektrostatischer Ladung, starker elektromagnetischer Strahlung oder anderer elektrischer Interferenzen geschützt, da eine Fehlfunktion unter diesen Bedingungen nicht kritisch ist. Im Falle einer Fehlfunktion kann über die auf der Unterseite befindliche RESET Taste das Gerät wieder in den normalen Betrieb zurückgesetzt und ein neues Spiel begonnen werden.

Informationen über die Anwendung der RESET Taste finden Sie im Kapitel 2.5 dieser Anleitung.

Dieses Produkt erfüllt die Anforderungen der EG-Richtlinien
2009/48/EG (Spielzeugrichtlinie, für alle Bestandteile außer chemischen Anforderungen)
88/378/EWG (Spielzeugrichtlinie, für chemische Anforderungen) und
2004/108/EG (EMV-Richtlinie)

Änderungen der technischen Produktspezifikationen ohne Vorankündigung vorbehalten.

